



Kiirastuli OY

Vili Nissinen

Opinnäytetyö
Toukokuu 2011
Kuvataiteen koulutusohjelma
Tampereen ammattikorkeakoulu

Kiirastuli Oy

2011

“Elämässä tässä, rumat temput sallitaan. Kunhan sisimmässä on tarve parempaan.”

- Bertolt Brecht: Laulu inhimillisen pyrkimyksen riittämättömyydestä.

Nimi Kiirastuli Oy kuvaa eräänlaista välitilaa, jossa sielu odottaa pääsyä eteenpäin. Nimessä välitila vertautuu yritykseen. Kiirastuli Oy:ssä joukko eri taiteenalojen taiteilijoita kilpailee paikasta ikuisessa maineessa ja kunniaa ja ovat valmiita tekemään sen eteen ihan mitä tahansa. Pohdin teoksessa kilpailuyhteiskuntaamme, joka asettaa meidät kilpailemaan paremmista paikoista ja asemista. Missä vaiheessa ihmisen todellisen osaamisen korvaa häikäilemättömyys ja kierous, miten käy hyvien ja pyyteettömien? Milloin yhteiskuntamme muuttuu bigbrothermaiseksi kilpailuareenaksi? Milloin palaamme eläinten tasolle, vai olemmeko siellä jo? Ja jos olemme, niin ketkä ovat ravintoketjun huipulla?

Lopputyöni on keskusteleva yhteisötaideprojekti, jossa käytän yhtenä metodina liveroolipeliä. Jokainen projektiin osallistuja valitsi itselleen mieleisen tai-teilijan ja perehtyi tämän elämään ja kirjoitti sen pohjalta itselleen roolin. Osallistujat myös valitsevat valitsemansa henkilön elämästä kohdan, josta toteutetaan peliä varten video. Pelissä osallistujat näkevät toistensa videoita ja nii-den olisi tarkoitus vaikuttaa äänestykseen pelin lopussa, jossa taiteilijat valitsevat kuka ansaitsee paikan ikuisessa gloriassa.

Lopputyöni toimii minulle myös tutkimusprojektina, jossa tutkin liveroolipelin mahdollisuuksia taide-kentässä ja taidekontekstissa. Liveroolipeliä voisi verrata improvisaatioteatteriin. Pelissä ei ole käsikirjoitusta, vaan osallistujat eläytyvät rooleihinsa ja toimivat sen mukaan. Suurimpana erona on kuitenkin, että katsojat eivät seuraa liveroolipelejä. Tavallisesti liveroolipeleissä pelin tekijä luo hahmot ja tilanteen. Kokeellisessa projektissani olen kuitenkin pyrkinyt heittämään pallon osallistujille yhteisöllisemmän kokemuksen saavuttamiseksi.

Näyttelyssä esillä oleva kokonaisuus käsittää dokumentaatiota projektista videoiden, valokuvien ja muiden projektin aikana syntyneiden materiaalien muodossa. Tuon myös projektin tuotoksena syntyvän pelin museotilaan. Museovieraat ovat tervetulleita peliin.



Purgatory LTD.

2011

*"We are allowed to scheme in this world, as long as it is for better and not for worse."
- Bertolt Brecht: Song of the Insufficiency of Human Struggling.*

The name, Purgatory LTD. is describing a kind of an intermediate state, where the soul is waiting to move along. In the name, the intermediate state is like an attempt. In Purgatory LTD a number of artists out of different forms of art are competing of a place in eternal fame and glory, and they are ready to do whatever it takes to obtain it. In my work I discuss our competitive society which puts us into competing of better places and positions. At what stage will unscrupulousness and corruptness replace the real knowledge? What will happen to the good and the unselfish? When will our society turn into a bigbrother-like playing field? When will we lower ourselves to the level of animals, or are we already there? And if we are, who are the ones on top of the food chain?

My thesis is a discussing communal project of art, where one of the methods is a live role game. Everyone who participated into the project chose an artist they liked. They familiarized themselves with the artists' lives and thus wrote a role for themselves. The participants also chose a scene out of their artists' lives. The scenes were implemented into videos for the game. During the game the participants are able to see the videos of each other and they are meant to be influential on the voting in the end of the game. The artists will then decide who is worthy of a place in an eternal glory.

My thesis also functions as a research project where I study the opportunities of a live role game in the field of art and the context of art. The live role game could be compared to improvisational theater. There is no script in the game, the participants put their souls into their roles and act according to them. The biggest difference is however that there are no viewers watching the live role game. Usually the game maker creates the characters and the situation in the live role game. In my experimental project I have tried to throw the ball to the participants for creating a more communal experience.

The ensemble in the exhibition consists of a documentation of the project in the form of videos, photographs and other materials created during the project. I will also bring the game that was created in the project, to the museum where the visitors are welcome.



Kuvia museotilassa pidetystä pelistä:



Janis Joplin tekee tuottavuutta kohottavaa päähinettä.



Janis Joplin ja Leni Riefenstahl havainnollistavat yrityksen tuottavuutta piirroksin.



Leni kertoo tuntemuksistaan YT-neuvotteluista sorminukkien avulla.



Toimitusjohtaja omassa motivoivassa päähineessään.